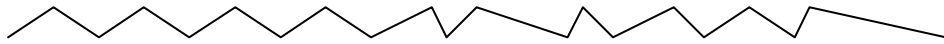


ZIGZAG



Crot's First Epistle to the Czechs

1 Úvod

Pravidla jsou poněkud mlhavá. Zvláště je tedy důležité netrávit moc času dohady o nich. Chlápek na suchu (Designated dry guy – DDG) má vždy poslední slovo, pokud se nerozhodnete použít Variaci pravidel #3.

Základním zaměřením hry je vyprávět příběh a časem se ožrat.

Příběh potom začíná líp, než končí.

2 Lidi a chlast

Mělo by se účastnit celkem málo lidí. Mezi šesti a dvanácti je tak akorát. Obzvláště nudným lidem by nemělo být povoleno hrát, pokud to nejsou ti jediní s alkoholem nebo nejsou zvláště atraktivní. Pokud to jsou jediní s opojnými nápoji, všichni ostatní by měli zkoušet je odstranit ze hry, zabít jejich postavu, donutit je, aby se cítili nevítkáni atd. Pokud jsou atraktivní, ostatní by na ně měli zkusit zapůsobit. Měli byste mít také k dispozici hodně alkoholických nápojů.

Fakt hodně.

Měl by to být dobrý mix slabého a tvrdého pití. Ideálně se výběr skládá z velkého rozsahu od různých jahodových sajrajtů až po pravý domácí absinth a nějaké ty silnější ruské vodky.

Každá osoba u stolu by měla mít svoji vlastní zásobu. Hráčům přijde vhod mít alespoň jednu skleničku lihoviny a jeden slabší nápoj k dispozici, ale není absolutně zásadní, aby tímto hra začala (mohou vyhrávat drinky, obchodovat s nimi atd. jako součást hry).

Navrch k osobním zásobám byste měli mít velký *centrální sklad* pití. Každý může něčím přispět. Tento zdroj promílí v krvi je plně pod kontrolou Chláпка na suchu, ačkoli síla či množství či kombinace obojího je na něm, točení hlavy, mrtvice a náhlá změna z hraní hry Zigzag ke hře *Každý pije kolik může a jak rychle může* může být ospravedlněna.

Není taky špatný nápad mít v centrálním skladu další odpad: čipsy, hranolky, cigá, malé parkové roládičky, kousky ananasu na párátkách nebo ruční granáty.

3 Postavy

V první fázi hry je jeden člověk vybrán, aby byl Chlápek na suchu. Pokud byla hra plánována předem, pak už může být o Chlápkovi na suchu dávno rozhodnuto. Ten pak má čas připravit si nějaké nápady dopředu. Více o něm v další sekci.

Všichni ostatní si vyberou postavu, kterou budou v příběhu ovládat.

Postavy by měly být co nejzajímavější.

Jeden způsob, jak toho docílit, je vybrat si spolu související postavy. Takže pokud se příběh odehrává třeba ve stylu *mečů a kouzel*, jedna osoba může hrát zkorumpovaného vůdce cechu, další drzého trpasličího exgladiátora, další vždy-tak-mírně hipísáckého čaroděje, další nutkavě teplého rytíře.

Jiný způsob je mít postavy naprosto nesouvisející. Jedna postava může být přeprogramovaný čistící robot, další geneticky modifikovaná kapusta, jedna Marge ze Simpsonů, jedna Jo z S Club 7 a samozřejmě vždy se najde nějaký ten Karel Gott.

Chlápek na suchu by se měl ujistit, že žádná postava není příliš mocná. Pokud někdo chce být, řekněme, bohem Diem, může to už rovnováhu trochu vychýlit. Případné ultra-megasupercool schopnosti by měly být vykoupeny vážnými nedostatky a postihy.

4 Chlápek na suchu

Chlápek na suchu (dále DDG) nemá postavu. Ovládá a dohlíží na hru. *Nepije*. Je hostitel. Bavič. Tančící opice. Pokud ti nejsou cizí RPG hry, zjistíš, že funkce Chláпка na suchu je velmi podobná Game Masterovi, Pánovi jeskyně, Vypravěči nebo jak se to porůznu jmenuje. A koneckonců to ani nemusí být chlápek.

4.1 Variace pravidel

Pokud čteš pravidla poprvé, bude asi lepší tyto návrhy na úpravu pravidel přeskóčit a vrátit se k nim, až zvládneš základy.

Variace #1 spočívá v tom, že pro DDG platí taktéž pravidla pro pití jako pro kohokoli jiného, ale nemusí pít tak moc a nemusí pít, aby způsobil víceméně nedůležité věci a k začátku dostane půl litru vody, kterou může požit místo něčeho silnějšího. Akorát už nebude tak úplně *na suchu*.

Variace #2 Dva lidé přebírají povinnosti Chláпка na suchu. Jeho úloha se rozdělí mezi *Vypravěče* a *Soudce*. Soudce rozhoduje kolik musí dotyčná osoba vypít, aby dokončila určitou akci. Vypravěč dělá všechno ostatní.

Variace #3 „Výpomoc“ se přidá k Chlápkovi na suchu. Někdo se zhostí té strašlivé zodpovědnosti být Chvastoun. Chvastoun (který může současně i hrát postavu) dohlíží na chláпка na suchu a má pravomoc vetovat cokoli DDG řekne. Této pravomoci by mělo být užíváno selektivně. Chvastoun by neměl podminovávat autoritu Chláпка na suchu, dokud to není absolutně nezbytné.

Variace #4 Další pomocník je přidán k chlápkovi na suchu. Někdo dostane tu ještě strašlivější zodpovědnost býti Barmanem. Barman (který ještě k tomu může mít i postavu) mixuje rozličné drinky atd, což může být potřeba v průběhu hry.

Občas je pěkné mít jmenovku.

5 Postup děje

Každý může v příběhu způsobit cokoli za předpokladu, že si k tomu úměrně přihne.

Základní postup je takový: Chlápek na suchu popíše situaci. Hráč řekne, co chce udělat, nebo co chce, aby se stalo. DDG potom rozhodne, čeho a kolik se musí napít, aby se to stalo. Hráč se buď napije a tak docílí uskutečnění svého přání, nebo odmítne a nic z toho se nestane. Následně Chlápek na suchu popíše následky a jaká je nová situace.

Pokud chce hráč způsobit něco, co spadá do schopností jeho postavy, bude většinou stačit dát si něco slabšího. Například na „Prohledávám pokoj“, „Sundávám si oblečení“, „Hledám ve zlatých stránkách číslo na Linku bezpečí“ může stačit malý doušek piva, za předpokladu, že postava je v situaci, kde ja taková akce zdůvodnitelná. Náročnější akce obecně potřebují větší množství pití. Třeba „Skáču přes rozšiřující se propast“, „Chytnu přistávací páku té helikoptéry, abych se snesl“, atd. může vyžadovat pořádný lok piva. Nejdůležitější je posoudit obtížnost. DDG může také příležitostně zvýšit množství, které musí být vypito, protože moc zasahuje do příběhu. Takže „Zvedám Svatý Grál z hromady sýra“ není nic, co by vyžadovalo moc schopností, ale protože je to významný dějový milník, může DDG po hráči vyžadovat vyglgání hodně piva případně skleničku vína.

Úkony mimo schopnosti postavy vždy vyžadují silnější pití. Tak třeba „Prohledávám pokoj“ vyžaduje možná hlt piva, zatímco „Prohledávám pokoj a nalézám robertka ukrytého v komíně“ vyžaduje lok piva a k tomu nějakou tu vodku. Je tomu tak proto, že hráč přímo zasahuje do děje (přítomnost určitého předmětu na určitém místě).

Už bylo řečeno, že při rozhodování kolik slabšího pití má být vypito, nejdůležitější věci, které musí brát DDG v úvahu, jsou obtížnost a důležitost. Když rozhoduje o množství silného pití, musí DDG myslet na:

Pravděpodobnost – Jak je událost racionální? Jak zapadá do příběhu? Čím méně rozumná je, tím víc musí být vypito. Když postavy prozkoumávají strašidelný dům a hráč chce, aby bylo slyšet kvílení a říčení řetězů, je to celkem v pořádku. Pokud se to má stát v supermarketu, je to už poněkud hůře vysvětlitelné a DDG bude muset chvíli přemýšlet, aby to zapasoval do příběhu. Hráč za trest exne vodku.

Účelovost – Je událost pro postavu viditelně užitečná? Pokud je postava pronásledována krvežíznivým vlkem a hráč chce pěkný strom, na který se mu dobře poleze, možná navíc ještě s prázdným stromovým domem nebo odstřelovačským stanovištěm na vrcholu, jeho motivy jsou zřejmé. To už bude stát nějaké ty promile navíc.

Tvořivost – Nicméně pokud je událost zvláště zajímavá, zábavná a originální, stačí vypít jen trochu. Pokud by ve výše popsaném případě malou červenou jezdeckou čepici a lesníka, co se vynoří z poza horizontu, cena by neměla být tak vysoká.

6 Řešení konfliktů

Může nastat případ, kdy se DDG rozhodne, že žádný sebetvrdší chlast nevyřeší situaci uspokojivě. Co se třeba stane, když hráči říkají něco takového:

Čeněk (hraje *Leonarda da Vinciho*): To mi vadí, „Tos nikdy neměl o mé mámě říkat“ a bodnu té zmutované želvě do voka štětec!

DDG: Který konec?

Čeněk: Ten špičatý konec!

DDG: Dobře, lokni si.

Pepa (hraje *Leonarda pubertální zmutovanou želvu ninja*): Nebodne, protože to kryju mojí katanou a narvu mu želví pazour mezi koule.

Čeněk: To teda ne.

Pepa: Ale jo.

Čeněk: Debile.

Pepa: Pche.

(*atd.*)

K vyřešení takové hádky zahájí DDG nějakou soutěžní disciplínu. Takže:

Ruda (hraje *ogra Munga*): Majznu Bugse Bunnyho po hlavě moým velkým tým kyjem.

DDG: Lok. Áno, opravdu si něco takového necháš líbit?

(*Ruda si usrkne svého ležáku*)

Áňa (hraje *Bugse Bunnyho*): Jasně, že ne. Uskočím kyji a narvu jednu svoji mrkev do Mungovy ogří zadnice.

DDG: Taky lok.

(*Áňa si dá trochu své Bacardi*)

DDG: Vítěz této legendární bitvy bude ten, kdo první stáhne dvojitou vodu. Barmane, nalij nám tu dvě dabl vodky z centrálního skladu.

Někdy se může DDG rozhodnout, že se sám zapojí do boje, např.:

DDG: Meč Černý rytíře je teď na tvém krku! Jak z mraku sjede blesk, zahřmí: „Nejaká poslední slova?“

Pěťá (hraje *Zorra*): A najednou se mračna začínají protrhávat.

(*Pěťá si grkne*)

Pěťá: Déšť a hromy mizí a Černý rytíř pohlédne ke kopcům, kde se formuje duha. Šplouchnutí slzy pod jeho hledím. Vykřikne: „Vše, co jsem si kdy přál, je být milován!“

DDG (ukazuje množství na prstech): Vytvoření duhy tě bude stát tolik ginu.

Pěťá: Jo.

DDG: Ale abys viděl, jak to všechno Černého rytíře dojde, budeš si muset zahrát hru.

Pěťá: Oukej.

(*Pěťá odkládá sklenici od ginu a prochází první zkouškou.*)

(*Hraje se hra.*)

DDG: Pěťá prohrál hru. Mračno se protrhává, kolem poletují motýli, ptáci začínají zpívat, ale s Černým rytířem to nic nedělá. Máchá mečem a Zorro vybuchne jak měch nacpaný vnitřnostmi.

6.1 Nějaké otázky a představení konceptu

Odkud se berou drinky? Při řešení konfliktů tohoto typu jdou vždy z centrálního skladu.

Kdo rozhoduje, co se bude hrát? DDG.

Kdo rozhoduje, kdo vyhrál? Taky DDG, ale v zájmu zachování celoživotních přátelství atd., může vyzvat k hlasování. Při shodě nebo těsném výsledku se může hrát další hra.

Týmové hry: Některé hry se líp hrají ve velké skupině. V tom případě DDG rychle rozhodne, že jedna část stolu představuje jedno stranu konfliktu a druhá část druhou stranu. Může také nechat soupeřící strany na sídlačku si vybrat lidi „do týmu“. Také rozhodne za jakých podmínek může být jedna či druhá skupina prohlášena za vítěze.

Přeborník: Někdy místo toho, aby soutěžily přímo zúčastněné strany, každou zastupuje nějaký *borec*, aby za ně mezi sebou oni rozhodli v nějakém klání.

DDG předem rozhodne, zda je prohra prohrou borce, hráče, kterého reprezentuje, nebo obou a ten potom bude muset vypít nějaké to pití.

K rozhodnutí, kdo bude jako první vybírat svého borce (pěkný dvojsmysl, že?), může posloužit další hra. Mělo by to být něco jednoduchého a rychlého jako hod mincí nebo kámen, nůžky, papír nebo rychlopití.

Proč vybírat borce? Aby to nebylo tak jednoduché. A pak jsou určité hry a výzvy zajímavější, když je hrají určití lidé. Řekněte dvěma největším gorilám, ať si dají páku, dvěma poetům rapový battle. Donuť lidi, kterých si (ne)vážíš, aby se ztrapnili.

Kdo začíná? Rozhoduje DDG. Většinou má právo začít ten, kdo rozpoutal konflikt.

A co když se objeví problémy? Pokud se v něčem nemůžeš rozhodnout, vždy se dá začít nová hra pro rozřešení, dokonce i pro rozhodnutí o pravidlech. Tedy pokud hráči hrají kulečník a hádají se, kdo je na tahu, může se rozhodnou třeba hodem sirkou do prázdného püllitru.

6.2 Hry

To, co bude následovat je dlouhý, ale zdaleka ne vyčerpávající seznam způsobů řešení konfliktů.

Následující hry nejsou nic jiného než jen návrhy. Pravidla mohou a měla by být obměňována. Nic ti nebrání vymyslet další. Vše, na čem záleží, je, že každý pravidla chápe.

6.2.1 21

Účastníci se střídají a v kruhu postupně počítají do dvaceti jedné. Kdo začíná, musí určit směr. Například „Jedna vpravo“ nebo „Jedna dvě tři vlevo“.

Pokaždé, když jsi na řadě, můžeš říct jedno, dvě nebo tři čísla. Jedno číslo prostě posouvá hru o člověka dál. Dvě čísla obrací směr hry. Pokud tedy osoba po tvé pravici řekne „jedna vlevo“ a ty řekneš „dva tři“, je dotyčná osoba opět na řadě. Pokud jsou vyřčena tři čísla, přeskočí se jedna osoba.

Kdokoli udělá chybu – řekne číslo, když nemá nebo neřekne, když je na řadě – musí si loknout. Stejně tak musí učinit ten, kdo skončí s číslem 21.

Rozšiřující pravidlo znamená, že po každé chybě se místo jednoho čísla řekne nějaké slovo nebo fráze, která se už nesmí opakovat. Třeba i kumulativně pro všechny „Jedna-dvacítka“ za večer.

Způsob výhry určí DDG předem, například tři loky = prohra.

6.2.2 Blbý drb

Hraje se na týmy. Někdo začne tím, že řekne „blbý drb“. Další v řadě řekne „blbý drb“. Další řekne „blbý drb“.

Jakmile se to všem dostane do krve, někdo může místo „blbý drb“ říct „fakt?“. V ten okamžik se mění směr (pokud jste doposud postupovali po směru hodinových ručiček, pokračujte proti směru a opačně) a místo „blbý drb“ říkají hráči „drblý blb“. A znovu, „fakt?“ změni směr a hráči znovu říkají „blbý drb“. Frázi „fakt?“ můžeš říct minimálně po třech vyslovených blbých drbech nebo drblých blbech.

Příliš brzké „fakt?“, špatné slovní spojení nebo pád do kaluže vlastních chcánek ti prohrává hru a musíš si dát nápoj.

6.2.3 Hry s předlohou

Toto je takový herní žánr, kde vlastně nejsou pravidla úplně vysvětlena. Cílem je, aby hra i přesto fungovala. (Ačkoli může být dobrý nápad, aby alespoň první osoba ono pravidlo znala.)

DDG začne oznámením názvu hry, který by měl sloužit, řekněme, jako takové vodítko. Pak řekne slovo.

Příklad:

DDG: Hra se jmenuje „Humr“. A první slovo je, oh... hmm...

(DDG se dívá kolem, jako by něco hledal.)

DDG: Metronom! Péťo, jaké je další slovo?

Péťa: No, dobře... hmm, trpaslik! Čenku?

Čeněk: Heh, mám to! Další slovo je chlastometr.

DDG & Péťa: Špatně!!

DDG: Pij! A další slovo je hmm, retikulum. Áno, další slovo?

Áňa: Hmm, papír?

DDG: Jo, správně.

Áňa: Fakt? Uf.

Princip tohoto příkladu spočívá v tom, že každé slovo musí začínat na „hmm“. Kdo neuhodne, musí se napít. Někteří hráči budou schopni na to během hry přijít, jiným se může udělat špatně. Žádné vysvětlování jiným hráčům není povoleno.

Další příklady možných pravidel:

slovo musí začínat na poslední písmeno předchozího slova

slovo musí nějak souviset s předchozím slovem

slovo musí být delší než předchozí

Tři vypité drinky a tvůj tým prohrává.

6.2.4 Rým a smysl

Hrají týmy, lepší v lichém počtu lidí.

Někdo začne slovem. Další hráč řekne slovo, které se s prvním rýmuje. Další řekne slovo, které s předchozím souvisí. Další zase řekne slovo, které se s předchozím rýmuje a tak dále, tedy: „rým“, „dým“, „oheň“, „žízeň“, „pivo“, „zdivo“, „malta“, ...

Váhání, opakování slova nebo chyba prohrává hru a musíš si něco dát.

6.2.5 Střílení zvířat

Hrajou dva protihráči nebo týmy. Jeden řekne název jakéhokoli zvířete. Další řekne název zvířete, který začíná na stejné písmeno, jakým končí název předchozího zvířete.

Příklad:

1. osoba: pes
2. osoba: srnec
3. osoba: cikáda
4. osoba: antilopa
5. osoba: mmmmm, nevím

Žádné zvíře se nesmí opakovat. Pokud nejsi schopen vymyslet zvíře, prohráváš a piješ.

6.2.6 Sdružování slov

Pro dva hráče nebo na týmy. Někdo řekne slovo, další musí okamžitě říct slovo nějak s ním související. Váhání nebo vyřknutí slova začínajícího na „R“ nebo „S“ prohrává hru a přihrává ti pití.

6.2.7 Slovní guláš

Mnohem těžší než Sdružování slov. První hráč řekne slovo. Další osoba musí říct slovo, které nijak nesouvisí s prvním slovem. Hra pokračuje. Každé další slovo nesmí nijak souviset s kterýmkoli předchozím slovem v paměti.

Tato hra je mimořádně obtížná, protože se samozřejmě může projevit souvislost mezi slovy. Pokud má nějaký hráč podezření na souvislost, musí protestovat a uvést jakou souvislost má na mysli. DDG rozhodne, zda to je platná souvislost (obvykle by měl vyzvat k hlasování, v případě shody rozřešit další krátkou hrou). Pokud je protest posouzen jako oprávněný, musí postižený hráč vypít své pití a ve hře končí. Pokud je protest neoprávněný, „žalobce“ ve hře zůstává, ale taktéž musí stáhnout svoje pití. Jeden protest, který by měl být vždy oprávněný, zní „Obě věci jsou v této místnosti“.

Oprávněnost stížnosti záleží na typu souvislosti mezi slovy. Pokud je souvislost zřejmá („Slepice“ „Vejce“ „Ale slepice snáší vejce“ „Sakra, na to jsem nemyslel“), pak by měla být oprávněná. Nicméně i když není tak zřejmá, ale skvěle, elegantně a vtipně popsaná a má smysl, může být povolena taktéž.

Když to začne fungovat, funguje to skvěle.

6.2.8 Cik–cak

Plno ochlastávacích her se tak (nebo podobně) jmenuje a mnoho opileckých her je založeno na počtech, ale tahle je jedna z nejlepších.

Zase se sedí v kruhu a ve směru hodinových ručiček se začne počítat. První člověk: „jedna“, další „dvě“, atd. Ale pokud je číslo dělitelné sedmi nebo v sobě má sedmičku, řekne se „cik“ místo příslušného čísla a změní se směr. Aby to nebylo málo zmatené, když je číslo dělitelné jedenácti, řekne se místo něj „cak“ a zase se mění směr.

Zní to složitě, ale za střízliva není. A s každou chybou přichází drink.

Příklad: 1-2-3-4-5-6-cik-8-9-10-cak-12-13-cik-15-16-cik-18-19-20-cik-cak-23-..., přičemž s každým „cik“ a „cak“ se mění směr.

6.3 Výzvy

Výzvy představují další způsob rozhodnutí konfliktu. Je jednoduché je vymyslet.

Následující seznam zabral autorovi celých šedesát sekund:

Páka

Hraní na piano

Složení básně

Akrobacie

Udělej něco zvláštního se svým tělem

Předstírání orgasmu

Vyjmenování celých jmen Disneyho animovaných filmů

Přetlačování

Vyhodit a chytit pivní tácek

Roztočení mincí, jejich chycení a střílení na branku z prstů

Různé divadelní a sportovní hry

7 Poklad

DDG může kdykoli prohlásit něco z centrálního skladu za zástupce něčeho v příběhu.

DDG řekne „čapka zlého čaroděje je tato flaška piva“. Postavě se povede nalézt způsob, jak získat čarodějovu čapku. V té chvíli se její hráč může rozhodnout, kdo vyhrává flašku piva. Samozřejmě si ji může i nechat.

Možná se někdo nepříjemě ožral. Možná je hráčova postava Skrblík ze Zlatníčkova. DDG by se mohl zmínit hráči, jehož postava pomocí Knihy Čarodějnictví hledá Přívěšek Lásky, že když bude během svatého obřadu hlava okultního králíka nabodnutá na holi na určitém bezbožném místě, temní bohové zalijou vedoucího obřadu bohatstvím a ono bohatství je ztělesněno touto lahví slivovice.

8 Hraní rolí

DDG se může rozhodnout kohokoli odměnit/potrestat extra pitím, když usoudí, že postava se chová v rozporu se svou náturou. Pokud hráč prohlásil, že jeho postava je „odvážná jak sfiňa“ a při setkání se dvěma skřety se schovává do křoví, musí se hráč napít.

Variace #5 V této variaci má rozhodnutí DDG efekt pouze v souvislosti s určitou akcí. Potom tato akce v rozporu s povahou postavy stojí dvojnásobné množství alkoholu. Třeba: **Mišel** (hraje *Satana*): Já toho králíčka obejmů.

DDG: Musíš si loknout, abys to udělal.

(*Mišel si lokne.*)

DDG: Uachachaa, uaahehe! Heh, eh! To je úplně mimo tvoji postavu. Další lok.

Mišel: Už nikdy nechci hrát tu tvoji debilní hru.

DDG: Fňuk.

9 Zpestření

Zigzag se dá pěkně nakombinovat s dalšími ožraleckými hrami, například (nepovinné):

Žádné ukazování prstem. Ukážeš – piješ.

Můžeš pít jen levou rukou. Pokud se spleteš, dej si nášup.

Žádné přísahání. Řekneš „přisahám“ a piješ.

Kytara není oblečení, ale někdy musí být použita jako by byla.

Když řekneš „Nevěřím na víly“, někde na světě umře víla a ty piješ.

10 Shrnutí

Jedna osoba je Chlápek na suchu.

Ostatní jsou vybaveni jedním slabším a jedním silným pitím a vytvoří si postavu.

Chlápek na suchu začne vyprávět příběh zasahující všechny postavy.

Ostatní mohou ovlivnit příběh návrhem, co chtějí, aby se stalo. Chlápek na suchu jim poví, zda si mají dát silnější nebo slabší pití, aby se návrh skutečně dostal do příběhu.

Obecně, silné pití je určeno na přímé ovlivňování příběhu („potkáváme seschlého starce“) a slabé pití způsobí, že něco udělá vaše vlastní postava („zvednu ze země šutr“). Čím složitější úkon a hlubší zásah do příběhu, tím víc musíš vypít.

Chlápek na suchu může čas od času vyvolat nějaké hry a výzvy.

Links

Aneb kde můžu získat Zigzag a info o něm:

Originál – <http://members.aol.com/scissorfish/da/dazigzag.htm>

Tento překlad – <http://ilja.wz.cz/blog/rpg-hra-zigzag.html>

Obsah

1	Úvod	1
2	Lidi a chlast	1
3	Postavy	1
4	Chlápek na suchu	2
4.1	Variace pravidel	2
5	Postup děje	3
6	Řešení konfliktů	4
6.1	Nějaké otázky a představení konceptu	5
6.2	Hry	5
6.2.1	21	5
6.2.2	Blbý drb	6
6.2.3	Hry s předlohou	6
6.2.4	Rým a smysl	7
6.2.5	Střílení zvířat	7
6.2.6	Sdružování slov	7
6.2.7	Slovní guláš	7
6.2.8	Cik-cak	8
6.3	Výzvy	8
7	Poklad	8
8	Hraní rolí	9
9	Zpestření	9
10	Shrnutí	9